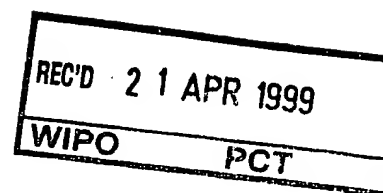




KONGERIKET NORGE  
The Kingdom of Norway

PCT/NO 99 / 0 0 0 5 3

09/601947



11099/53

Bekreftelse på patentsøknad nr

*Certification of patent application no*

19980714

PRIORITY  
DOCUMENT

SUBMITTED OR TRANSMITTED IN  
COMPLIANCE WITH RULE 17.1(a) OR (b)

► Det bekreftes herved at vedheftede dokument er nøyaktig utskrift/kopi av ovennevnte søknad, som opprinnelig inngitt 1998.02.20

► *It is hereby certified that the annexed document is a true copy of the above-mentioned application, as originally filed on 1998.02.20*

1999.02.25

*Freddy Strømmen*

Freddy Strømmen  
Seksjonsleder

*Mette E. Hansen*

Mette E. Hansen



PATENTSTYRET  
Styret for det industrielle rettsvern

1b

PATENTSTYRET

20.FEB98 980714

E 00563

JFL/GJ

20.02.98

Morten Nyborg AS  
Lilleengveien 1B  
1342 JAR

Oppfinner(e):  
Morten Nyborg  
Lilleengveien 1B  
1342 JAR

Fremgangsmåte og anordning for etablering av interaktiv, telenettbasert kontakt mellom  
en TV-seer og et TV-selskap

Den foreliggende oppfinnelse vedrører en fremgangsmåte og anordning for mellom TV-seer og et TV-selskap å etablere en kommunikasjonsvei for å la et utvalg av seerne delta interaktivt i et av TV-selskapet etablerte TV-spill program, omfattende å kunngjøre til seerne via deres TV-apparat en nøkkelkode til bruk for opprettelse av telenettbasert kontakt mellom utvalget av seerne og TV-spill programmet, idet hver utvalgt seer ved etablert kontakt kommuniserer med TV-spill programmet via sitt telefonapparats tastblokk.

Fremgangsmåter og anordninger av den innledningsvis nevnte type er velkjente og er tatt i bruk i forbindelse med typiske TV-spill som ligner dataspill og der seeren via sitt telefonapparats tastblokk kan kommunisere med TV-spill programmet. Ofte har TV-selskapet frembragt på TV-apparatets skjerm et telefonnummer som seerne kan ringe, og det vil i slike tilfeller bli opp til TV-selskapet å plukke ut de spillerne som skal få delta. De premier som ofte settes opp i slike TV-spill programmer er relativt moderate.

Det har imidlertid vært en hensikt med foreliggende oppfinnelse å tilveiebringe både en fremgangsmåte og en anordning som muliggjør at TV-selskapet reelt ikke selv vil ha mulighet til å velge ut hvilke seere som skal få delta i det oppsatte TV-spill program. Likeledes vil den nøkkelkode som TV-seerne må oppfange for eventuelt å kunne ringe et telefonnummer bli valgt vilkårlig, slik at ingen på forhånd vil kunne vite om nummeret. Derved vil alle seere reelt sett få samme mulighet til å koble seg opp til TV-spill programmet, men hvor det avgjørende er med hvilken hastighet dette skjer.

Ifølge oppfinnelsen foreslås det ved den innledningsvis nevnte fremgangsmåte at nøkkelkoden har elementer som hver overføres suksessivt til TV-apparatets skjerm i form av tegn og/eller symboler, f.eks. tall og/eller bokstaver innenfor valgte tidsluker i minst ett TV-program og/eller i minst ett TV-reklame innslag, og at utvalget av seere bestemmes som funksjon av forutbestemte antall seere som ved bruk av nøkkelkoden først klarer å opprette nevnte kontakt.

Ifølge en foretrukket utførelsesform av fremgangsmåten legges nevnte tidsluker respektivt innenfor valgte tidsseksjoner av TV-programmet og/eller TV-reklame innslaget. Som et alternativ til dette kan tidslukene resp. legges innenfor vilkårlig valgte tidsseksjoner av TV-programmet og/eller TV-reklame innslaget.

Ved at nøkkelkoden velges vilkårlig blant et forutbestemt antall av ulike nøkkelkoder, vil enkelte "dyktige" seere ikke lette kunne sitte klar til å ringe et bestemt nummer så

snart TV-selskapet gir anledning til dette. Først når samtlige elementer suksessivt er blitt vist, vil seeren ha kjennskap til nøkkelkoden.

Varigheten og/eller posisjonen av tidslukene innenfor en respektiv tidsseksjon blir, ifølge fremgangsmåten, valgt vilkårlig. Dette betyr at i et TV-reklame innslag kan nevnte tidsluker legges vilkårlig innenfor hvert reklameinnslag, slik at de viste tegn i form av nøkkelkodens elementer fremkommer på skjermen ved ulike tidspunkter i en visningssekvens, hvilket betyr at seeren må følge med i hele visningssekvensen for å kunne oppfange hvilket nøkkelkodeelement som der fremkommer.

Videre vil det, ifølge oppfinnelsen være mulig å velge visningsvarigheten og/eller plasseringen av nøkkelkodeelementene innenfor den respektive tidsluke på en vilkårlig måte. Dette betyr at f.eks. de første tegn i nøkkelkoden kan vises med relativt lang varighet, mens de siste tegnene vises med meget kort varighet og på et vilkårlig utsnitt av det viste TV-program eller TV-reklame innslag.

Den vilkårlige velgingen utføres hensiktsmessig ved hjelp av en automatisk virkende velgerinnretning, slik at eksempelvis personer ansatt i TV-selskapet ikke foretar slikt valg manuelt. Derved hindres at ansatte i TV-selskapet skal kunne mistenkes for å kunne gi enkelte seere lettere adgang til TV-spill programmet.

Den innledningsvis nevnte anordning kjennetegnes ved en nøkkelkode-generator som genererer nøkkelkodens elementer og overfører hvert av disse suksessivt til TV-apparatet i form av tegn og/eller symboler, f.eks. tall og/eller bokstaver, innenfor valgte tidsluker i minst ett TV-program og/eller i minst et TV-reklame innslag, og en telenettlinjekobler for å koble til TV-programmet det forutbestemte antall av seere som ved bruk av nøkkelkoden først klarer å opprette nevnte kontakt.

Ifølge en utførelsesform av anordningen ligger de nevnte tidsluker respektivt innenfor valgte tidsseksjoner av TV-programmet og/eller TV-reklame innslaget.

Eventuelt kan tidsseksjonene være vilkårlig valgte.

En tidslukegenerator er tilveiebragt for å bestemme en tidslukes plassering innenfor en respektiv tidsseksjon. Videre er en tidsseksjonsgenerator tilveiebragt for å bestemme tidsseksjonenes plassering innenfor TV-programmet og/eller TV-reklame innslaget.

Nøkkkelkode-generatoren er, ifølge oppfinnelsen, innrettet til å kunne velge nøkkkelkoden vilkårlig blant et forutbestemt antall av ulike nøkkkelkoder. Disse nøkkkelkoder kan fullstendig eller delvis utgjøre f.eks. sifre i et telefonnummer.

- 5 Tidslukegeneratoren er tilveiebragt for vilkårlig å velge varighet og/eller plassering av tidslukene innenfor en respektiv tidsseksjon.

Videre vil det være fordelaktig å la nøkkkelkode-generatoren være innrettet til vilkårlig å velge visningsvarigheten og/eller posisjonen av nøkkkelkodeelementene innenfor en  
10 respektiv tidsluke.

Oppfinnelsen skal nå nærmere forklares under henvisning til de vedlagte tegningsfigurer, idet disse viser en for oppfinnelsen ikke-begrensende utførelsesform.

- 15 Fig. 1 viser et tidsdiagram for å anskueliggjøre oppfinnelsen.

Fig. 2 viser et typisk, forenklet kretsskjema over anordningen, ifølge oppfinnelsen.

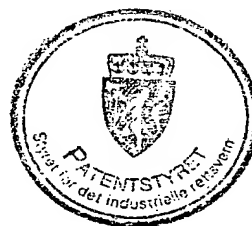
På fig. 1 er det med henvisningstallet 1 angitt den for eksemplet valgte nøkkkelkode, nemlig tallet 58213. Disse tall, som utgjør eksempelvis de fem siste sifre i et  
20 telefonnummer, f.eks. 800 58213, skal presenteres innenfor et TV-program eller et TV-reklame innslag, f.eks. oppdelt i fem tidsseksjoner I, II, III, IV og V. I det valgte eksempel har disse fem tidsseksjoner et innbyrdes varighetsforhold lik 4,0: 2,5: 6,0: 3,5: 5,0. Disse tidsseksjoner som kan bestemmes av f.eks. et pulstog 2. Tidslukene innenfor  
25 hvilke de respektive nøkkkelkodeelementer skal vises, kan bestemmes av eksempelvis et pulstog som angitt med henvisningstallet 3.

På denne måten er det mulig ikke bare å bestemme hvor i tidsvarigheten av et TV-innslags sekvens nøkkkelkodeelementet skal vises, men også varigheten av en slik  
30 visning, styrt av pulsbredden på hver av pulsene 3.

For å kunne utføre oppfinnelsen foreslås det tilveiebragt en nøkkkelkode-generator 4 som er i stand til å generere nøkkkelkodens 1 elementer vilkårlig blant et forutbestemt antall av forhåndslagret, ulike nøkkkelkoder som er knyttet til et tilgjengelig antall alternative  
35 telefonlinjer 5. Synkroniseringspulser 6 føres til en inngang på generatoren 4 og samtidig til en TV-program eller TV-reklame frembringer, f.eks. en videospiller 7, CD ROM stasjon, filmfremviser eller TV-kamera. Den vilkårlig valgte nøkkkelkode, f.eks.

- en sifferrekke, i dette tilfellet 800 58213 tilføres en linjekobler 8, slik at kun den korrekte linjetilkoblingsenhet 9 for det aktuelle telefonnummer blir tilkoblet. Generatoren 4 står også i forbindelse med en tidsseksjonsgenerator 10 som bestemmer tidsseksjonene innenfor hvilke de angjeldende nøkkelkode-elementer skal fremkomme.
- 5 For ytterligere å spesifisere plasseringen og varigheten av hvert nøkkelkodeelement innenfor en tidsseksjon er også tilveiebragt en tidslukegenerator 11 som kan være av en type som vilkårlig bestemmer tidslukens plassering i tidsseksjonen og tidslukens varighet. De signaler som fremkommer fra generatoren 4 samt fra det TV-program eller TV-innslag som samtidig avspilles føres til en videoblander 12 og derfra til en
- 10 sendeenhet 13, enten for trådløs kommunikasjon via en sendeantenne 14 til en mottaksantenne 15 på et TV-apparat 16, eller via en kabelforbindelse 17 mellom senderen 13 og TV-apparatet 16. Den trådløse kommunikasjonen kan også skje via en satelitt (ikke vist).
- 15 Når seeren har observert samtlige elementer i nøkkelkoden, slik som f.eks. en sifferrekke, må vedkommende seer eller seere slå det riktige nummer på tastblokken 18 av brukerens telefonapparat 19. I det valgte, ikke begrensede eksempel, har man tenkt at kun fem av de seere som først oppretter kontakt vil få tilgang til TV-selskapets TV-spill. Linjekobleren 8 danner forbindelse med et sentralt grensesnitt 20 for tilpasning
- 20 mellom signaler fra tastblokken 18 og en etter grensesnittet 20 innkoblet datamaskin 21 som inneholder den nødvendige programvare for det TV-spill som skal utføres av seerne. Den seer som best løser de problemer og oppgaver som gis i TV-spillet vil bli registrert med sitt telefonnummer i en registrator 22 tilkoblet datamaskinen 21. Denne registrator kan eventuelt inneholde et sentralt telefonregister (f.eks. lagret på CD-ROM)
- 25 for ved kåring av vinner i TV-spillet å kunne fremvise på skjermen vinnerens navn.

Innenfor oppfinnelsens ramme vil det selvsagt være mulig å modifisere den krets som er vist på fig. 2 uten derved særlig å avvike fra oppfinnelsens idé og omfang.



P a t e n t k r a v

1.

Fremgangsmåte for mellom TV-seere og et TV-selskap å etablere en

5 kommunikasjonsvei for å la et utvalg av seerne delta interaktivt i et av TV-selskapet etablert TV-spillprogram, omfattende å kunngjøre til seerne via deres TV- apparat en nøkkelkode til bruk for opprettelse av telenettbasert kontakt mellom utvalget av seerne og TV-spillprogrammet, idet hver utvalgte seer ved etablert kontakt kommuniserer med TV-spillprogrammet via sitt telefonapparats tastblokk,

10 k a r a k t e r i s e r t v e d

at nøkkelkoden har elementer som hver overføres suksessivt til TV-apparatets skjerm i form av tegn og/eller symboler, f.eks. tall og/ eller bokstaver, innenfor valgte tidsluker i minst ett TV -program og/eller eller i minst ett TV-reklameinnslag, og

15 at utvalget av seere bestemmes som funksjon av det forutbestemte antall av seere som ved bruk av nøkkelkoden først klarer å opprette nevnte kontakt.

2.

Fremgangsmåte som angitt i krav 1, k a r a k t e r i s e r t v e d

20 at nevnte tidsluker respektivt legges innenfor valgte tidsseksjoner av TV-programmet og/ eller TV-reklameinnslaget.

3.

Fremgangsmåte som angitt i krav 1, k a r a k t e r i s e r t v e d

25 at nevnte tidsluker respektivt legges innenfor vilkårlig valgte tidsseksjoner av TV-programmet og/ eller TV-reklameinnslaget.

4.

Fremgangsmåte som angitt i krav 1, 2 eller 3, k a r a k t e r i s e r t

30 v e d at nøkkelkoden velges vilkårlig blant et forutbestemt antall av ulike nøkkelkoder.

5.

Fremgangsmåte som angitt i krav 1, 2, 3 eller 4, k a r a k t e r i s e r t

35 v e d at varigheten og/ eller posisjonen av nevnte tidsluker innenfor en respektiv tidsseksjon velges vilkårlig.

6.

Fremgangsmåte som angitt i ett eller flere av de foregående krav, k a r a k -  
t e r i s e r t v e d at visningsvarigheten og/eller plasseringen av  
5 nøkkelkodeelementene innenfor en respektiv tidsluke velges vilkårlig.

7.

Fremgangsmåte som angitt i ett eller flere av kravene 2 - 6, k a r a k -  
t e r i s e r t v e d at nevnte vilkårlige velging utføres ved hjelp en  
10 automatisk virkende velgerinnretning.

8.

Anordning for mellom TV-seere og et TV-selskap å etablere en kommunikasjonsvei for  
å la et utvalg av seerne delta interaktivt i et av TV-selskapet etablert TV-spillprogram,  
15 omfattende å kunngjøre til seerne via deres TV- apparat en nøkkelkode til bruk for  
opprettelse av telenettbasert kontakt mellom utvalget av seerne og TV-spillprogrammet,  
og idet hver utvalgte seer ved etablert kontakt kommuniserer med TV-spillprogrammet  
via sitt telefonapparats tastblokk,

k a r a k t e r i s e r t v e d at  
20 - en nøkkelkode-generator som genererer nøkkelkodens elementer og overfører hvert av  
disse suksessivt til TV-apparatet i form av tegn og/elleer symboler, f.eks. tall og/ eller  
bokstaver, innenfor valgte tidsluker i minst ett TV -program og/eller i minst ett TV-  
reklameinnslag, og  
- en telenettlinjekobler for å koble til TV-programmet det forutbestemte antall av seere  
25 som ved bruk av nøkkelkoden først klarer å opprette nevnte kontakt.

9.

Anordning som angitt i krav 8, k a r a k t e r i s e r t v e d at  
nevnte tidsluker respektivt ligger innenfor valgte tidsseksjoner av TV-programmet og/  
30 eller TV-reklameinnslaget.

10.

Anordning som angitt i krav 8, k a r a k t e r i s e r t v e d at  
nevnte tidsluker respektivt ligger innenfor vilkårlig valgte tidsseksjoner av TV-  
35 programmet og/ eller TV-reklameinnslaget.

11.

Anordning som angitt i krav 9 eller 10, k a r a k t e r i s e r t  
v e d at en tidslukegenerator er tilveiebragt for å bestemme en tidslukes plassering  
5 innenfor en respektiv tidsseksjon.

12.

Anordning som angitt i krav 9, 10 eller 11, k a r a k t e r i s e r t  
v e d at en tidsseksjons-generator er tilveiebragt for å bestemme tidsseksjonenes  
10 plassering innenfor TV-programmet og/eller TV-reklame innslaget.

13.

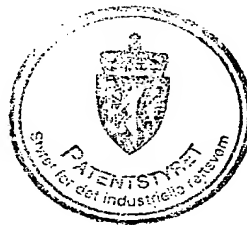
Anordning som angitt i krav 8, k a r a k t e r i s e r t v e d at  
nøkkelkode-generatoren er innrettet til å velge nøkkelkoden vilkårlig blant et  
15 forutbestemt antall av ulike nøkkelkoder.

14.

Anordning som angitt i krav 9 eller 10, k a r a k t e r i s e r t  
v e d at en tidslukegenerator er tilveiebragt for vilkårlig å velge varigheten og/  
20 eller plasseringen av nevnte tidsluker innenfor en respektiv tidsseksjon.

15.

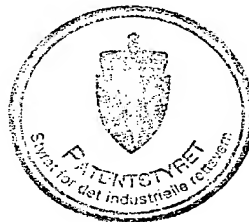
Anordning som angitt i ett eller flere av de foregående krav, k a r a k -  
t e r i s e r t v e d at nøkkelkodeelement-generatoren er innrettet til  
25 vilkårlig å velge visningsvarigheten og/eller posisjonen av nøkkelkodeelementene  
innenfor en respektiv tidsluke.



## Sammendrag

Anordning for mellom TV-seere og et TV-selskap å etablere en kommunikasjonsvei for å la et utvalg av seerne delta interaktivt i et av TV-selskapet etablert TV-spillprogram, omfattende å kunngjøre til seerne via deres TV- apparat en nøkkelkode til bruk for opprettelse av telenettbasert kontakt mellom utvalget av seerne og TV-spillprogrammet, og idet hver utvalgte seer ved etablert kontakt kommuniserer med TV-spillprogrammet via sitt telefonapparats tastblokk. En nøkkelkode-generator genererer nøkkelkodens elementer og overfører hvert av disse suksessivt til TV-apparatet i form av tegn og/eller symboler, f.eks. tall og/ eller bokstaver, innenfor valgte tidsluker i minst ett TV - program og/eller i minst ett TV-reklameinnslag. En telenettlinjekobler er tilveiebragt for å koble til TV-programmet det forutbestemte antall av seere som ved bruk av nøkkelkoden først klarer å opprette nevnte kontakt. En tidslukegenerator er tilveiebragt for vilkårlig å velge varigheten og/eller plasseringen av tidslukene innenfor en resp. tidsseksjon, idet tidsseksjonenes plassering innenfor TV-programmet og/eller TV-reklame innslaget bestemmes av en tidsseksjonsgenerator.

Fig. 2



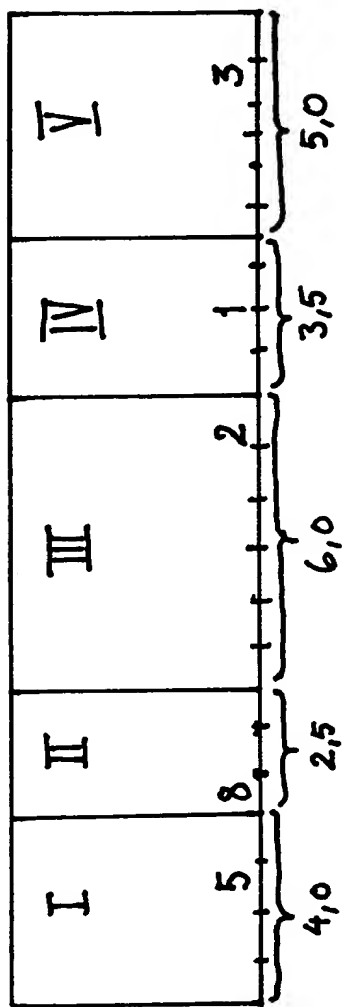


Fig. 1

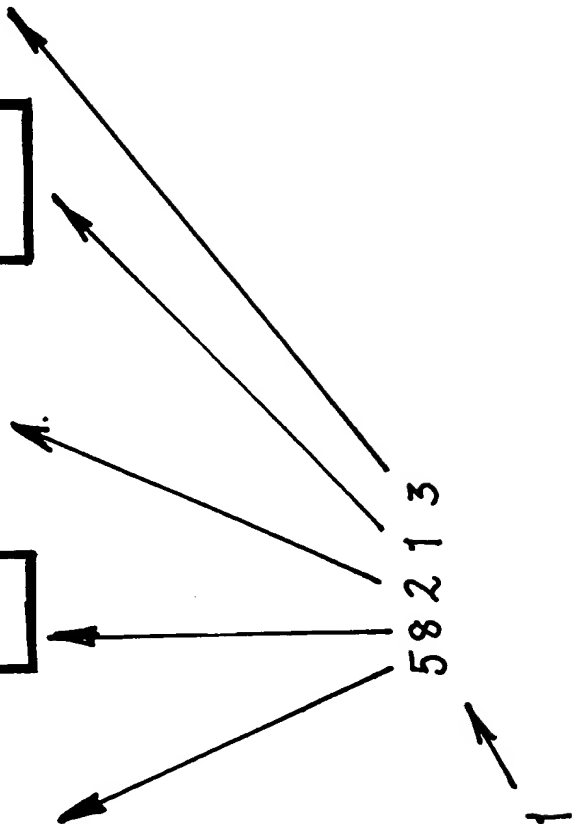


Fig. 2.

